SWJ-SUM003

WonderSwan

Armored Unit

アーマードユニット

ステレオ対応 通信対応

Sammy

⚠ 注意

必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10〜15分程度、休憩していただくようお願いいたします

取り扱い上のご注意

- 端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

Armored Unit

アーマードユニット

CONTENTS

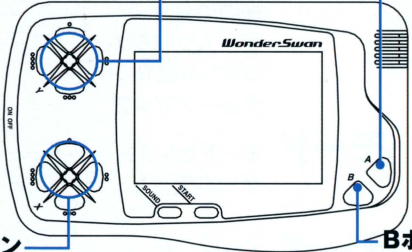
システム

モード

データ

操作方法と通信対戦の準備

操作方法



Yボタン
使用しません。

Aボタン
決定ボタンです。コマンドを決定するときや実行するときに使います。

Xボタン
カーソルの移動や、AUを移動させるときに使います。

Bボタン
キャンセルボタンです。

●セーブ・ロードについて

ロードはAUセレクト画面で「NAME」の横に「SAVE」と表示されている機体を選択するか、Xボタンの下を押すことでファイルを開きXボタンの左右で「PLAY」を選択しAボタンで決定してもロードができます。

セーブは「AUセレクト画面で機体を決定したとき」と「ステージをクリアしたとき」に自動的に行われます。

なお同じ機体を2つ以上のファイルにセーブすることはできません。

またセーブファイルが8つとも使用されているときは、新たなAUをセーブすることができません。どれかセーブファイルを削除してください。削除の方法はAUセレクト画面でXボタンの上か下を押すとウィンドウが表示されXキー上下でファイル名選択、左右で「DELETE」(ファイルを消す)を選択し、Aボタンで削除できます。

●ポーズ機能

ゲーム中、スタートボタンを押すことでゲームを一時中断できます。なお、通信対戦では使用できません。

通信の準備

ワンダースワンを2つ用意し、専用のケーブルを接続することで対戦プレイができるようになります。それぞれにアマード・ユニットのカートリッジを差し込んだ状態で通信ケーブルをつなぎ、電源を入れてください。タイトル画面が表示されたら、「モードセレクト」で「デュエルモード」を選択してください。さきに、モードを選択した方が1P側になります。

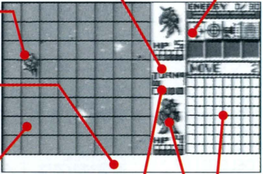
通信対戦では、「ノーマル」と「アドバンス」の2つのモードで遊ぶことができます。詳しい遊び方に関しては、P18を参照してください。



通信ケーブル
発売元:サミー(株)
価格:1,450円+税

画面の見方

基本画面の見方



プレイヤーAU
プレイヤーAUのマップ上での位置を表します。

メッセージエリア
攻撃や索敵の結果などの情報が表示されます。コマンドの操作手順なども表示されます。

メインスクリーン
戦闘はお互いに同じマップで行われますが、2ヘクス以上離れたAUはメインスクリーン上で確認する事ができません。上下左右1ヘクス内に、敵AUが隣接すると、メインスクリーン上に出現します。

ターン数

プレイヤーAUデータ
プレイヤーのAUの機体グラフィックやHP（耐久力）、EN（エネルギー）のステータスのほか、そのステージでの勝利ポイント数やウェイトゲージを表示します。ENの表示の下はコマンドアイコンになっています。コマンドについてはP8～11で詳しく説明しています。

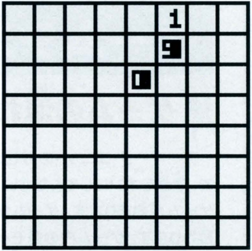
ウェイトゲージ

敵側AUデータ
敵側のAUのデータとグラフィックを表します。

レーダー画面
索敵や攻撃によって判明した、敵の位置情報が表示されます。詳しくはP5を参照してください。

レーダー画面の見方

レーダー画面には、索敵や攻撃によって判明した敵の位置が表示されます。0なら現在の敵の位置。1なら1ターン前の敵の位置、2なら2ターン前の敵の位置をそれぞれ表しています。細い数字は10の位を表します。例えば1は10～19ターン前を表します。敵を発見することができなかったターンは数字が表示されないので、注意しましょう。



ADVICE アドバイス

広い範囲を索敵しよう

早く敵を発見することが、ゲームをスムーズに進める鍵です。広い範囲を索敵すると、敵のAUを発見しやすくなります。

ウェイトゲージについて

エネルギーがあってもAUが連続して行動を起こすには、ウェイトゲージが貯まるまで待たなくてはいけません。この間はわずかなスキとなってしまいます。無駄な行動がないように慎重にコマンドを選択しましょう。

ゲームシステム

ゲームの流れ

アーマード・ユニットのカセットをワンダースワン本体に入れて、電源をオンにしてください。ゲームスタートを選択すると、ゲームが始まります。ゲームが始まるとモード選択画面に切り替わります。ゲーム内の各モードについてはP16～P18で詳しく説明しています。モードを選択したら、自分が使うAUを選択します。選択できるAUの数は、ストーリーモードを進めていくと増えていきます。

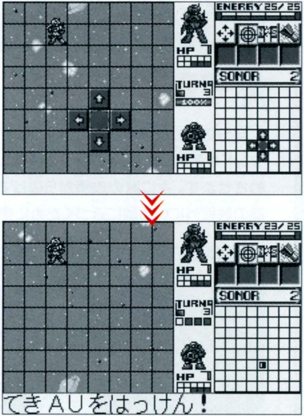
自機の選択が終わったら、いよいよ戦闘です。戦闘の仕方はP8～P11で説明しています。戦闘に勝つと、戦績によってTP（チューニングポイント）がもらえます。このTPを使って自機を強化することができます。

- ゲームスタート
- モードセレクト
- 自機AUの選択
- 戦闘
- 戦闘終了
- チューンアップ

索敵システム

索敵は敵の場所を発見できる、とても大切なコマンドです。敵の位置がわからないと、攻撃を当てることができないので、戦闘が始まったら、最初は索敵をするようにしましょう。

索敵も、エネルギーを消費します。必要なエネルギーがないときは、索敵もできなくなるので注意が必要です。索敵の結果はレーダー画面に表示されますので、この情報を頼りに武器で攻撃していきましょう。



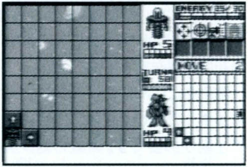
勝利条件

敵のHPを0以下にすることによって、勝利ポイントを1ポイント得ることができます。このポイントを2ポイント得ることによって戦闘に勝利します。

コマンド紹介

移動<MOVE>

自分のAUを移動させるコマンドです。移動コマンドを選択したら、Xボタンを操作してAUを移動させます。主に敵の攻撃から逃げるときや、武器の射程外にいる敵に近づくために使用します。



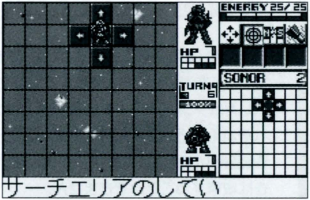
アドバイス ADVICE

武器の射程に気をつけよう

すべての武器には射程範囲があります。射程範囲の外の敵を攻撃することはできません。射程範囲の外に敵を発見した場合は、すばやく射程内に移動して敵を攻撃するようにしましょう。

索敵<SONOR>

敵のAUを発見するためのコマンドです。索敵コマンドを選択したら、Xボタンを操作して索敵する範囲を選択し、Aボタンで決定します。索敵範囲内に敵AUがいても、必ず発見できるとは限りません。敵の動きを読みながらうまく索敵を使いましょう。



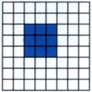
3種類の索敵装置



ソニックソナー
SONIC-SONOR

消費EN	2
射程距離	∞

索敵範囲



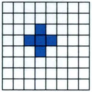
標準的な索敵装置。多くのAUがソナーを標準で装備している。



サーモセンサー
THEMO-SENSOR

消費EN	1
射程距離	∞

索敵範囲



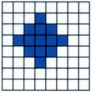
消費エネルギーの少なさが魅力。攻撃重視のAUが装備していることが多い。



レーダー
RADAR

消費EN	3
射程距離	∞

索敵範囲

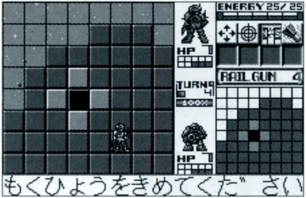


最高級の索敵装置。広い索敵範囲が魅力的。エネルギー消費が大きいので注意。



攻撃<ATTACK>

敵のAUを攻撃するためのコマンドです。コマンドを選択したら、攻撃する場所を選択しAボタンで決定します。武器ごとにそれぞれ射程と攻撃力があります。また、射程範囲外の敵やエネルギーが足りないときは攻撃することはできません。



主な武器



バルカン VULCAN

攻撃力	1
消費EN	3
射程距離	4

基本的な内蔵型の武器。



レーザーライフル LASER-RIFLE

攻撃力	1
消費EN	4
射程距離	∞

射程の長いレーザー兵器。



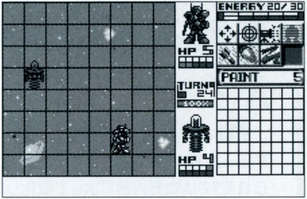
ハンドガン HAND-GUN

攻撃力	1
消費EN	2
射程距離	4

バルカンを手持ちに型に改良したもの。

特殊<SPECIAL>

特殊な装備を使用するためのコマンドです。コマンドを選択し、Aボタンで決定すると特殊な装備を使うことができます。特殊な装備には、好きな場所に瞬間移動するワープなどがあります。



主な特殊コマンド



ブースター BOOSTER

消費EN	4
射程距離	∞

移動できるヘクス数が2倍になる。高機動型のAUが主に装備。



ジャマー JAMMER

消費EN	7
射程距離	∞

相手AUのレーダー画面の情報を消去することができる。



フラッシャー FLASHER

消費EN	2
射程距離	3

敵の場所をレーダーに1ターン表示できる。



ワープユニット WARP-UNIT

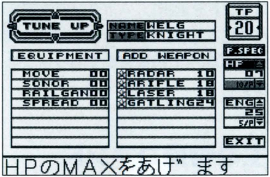
消費EN	25
射程距離	3

射程内の好きな場所に移動できるが、エネルギーを極端に消費する。

チューンアップ

チューンアップとは

戦闘で入手したTPを使って、自分のAUをチューンアップすることができます。戦闘で得られるTPは戦闘内容によって変化します。早く正確に敵AUを倒すと多くのTPがもらえます。チューンアップでできることは下の3つです。



1 HP

自分のAUのHPを増やします。敵の攻撃に対して耐久性が上がります。

2 ENG

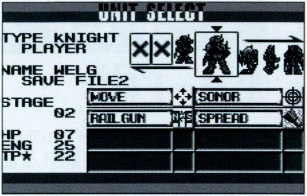
自分のAUのエネルギー上限を増やします。エネルギーの上限が高くなると、より多くのコマンドを実行することができます。

3 パーツ

自分のAUが装備しているパーツを変更することができます。自分だけのAUを作りましょう。

AUのタイプ

AUは、KNIGHT、INSECT、ROOK、SEEKER、RANGERの5つの種類に分類することができます。下にそれぞれのタイプの特徴を説明します。





KNIGHT

HPは高いが、ENの面で不安がある。



INSECT

ENの高さが特徴。連続行動が得意。





ROOK

長距離攻撃が得意。ENも高い。



SEEKER

索敵が得意。先制攻撃で勝負する。

RANGER

高いHPと高バランスの装備が魅力。

モードセレクト

モード紹介

ストーリーモード、トライアルモード、デュエルモードの3つのモードを選択して遊ぶことができます。これからそれぞれのモードについて説明します。



I ストーリーモード

アーマード・ユニットの中心になるゲームモードです。ストーリーの流れにそって、敵と戦っていきます。

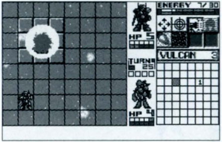


PICK UP!

エンディングを目指して戦おう

Ⅱ トライアルモード

ストーリーモードで使用しているAUを使い、様々な武器の組み合わせや戦略などを実践するための練習用モードです。

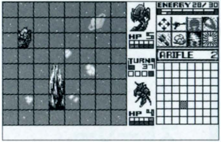


PICK UP!

チューンアップした機体を試すならこのモード

Ⅲ デュエルモード

友達と通信対戦をすることができます。ワンダースワン本体が2つと接続ケーブルが必要です。



PICK UP!

通信対戦で腕試しをしよう

Ⅳ オプション

BGMや効果音のある、なしを選ぶことができます。効果音や、BGMだけを聞けるようにすることもできます。

ゲームモード

ストーリーモード



アーマード・ユニットの中心になるゲームモードです。ストーリーの流れにそってマップが進み、最終マップをクリアするとエンディングを見ることができます。新しいAUを入手できるのは、このストーリーモードだけです。

ストーリー

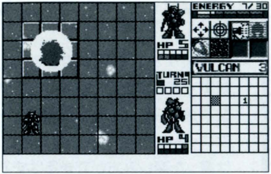
STORY

遠い未来の世界では、アーマード・ユニット(AU)と呼ばれる戦闘ロボットが活躍していた。しかし、軍で反乱が起こり、各地にある基地を反乱軍に占領されてしまう。反乱軍を撃破して、宇宙に平和を取り戻せるのは、キミしかいないのだ。



トライアルモード

ストーリーモードで使用しているAUを使い、様々な武器の組み合わせや戦略などを実践するための練習用モードです。なおこのモードではTPを得ることはできません。



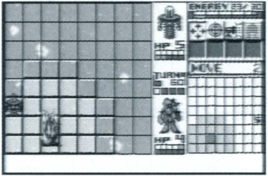
ADVICE アドバイス

トライアルモードで腕をみがこう

ストーリーモードで多くのTPを得るには、より素早く、確実に相手を倒すテクニックと効率の良いチューンアップが重要になります。そのためのトレーニングとして、トライアルモードは絶好の場となります。自分だけの戦略や、AUの性能をしっかりと確かめてストーリーモードに臨みましょう。

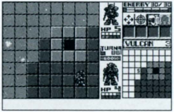
デュエルモード

接続ケーブルを利用して、友達と通信対戦で遊ぶことができます。ワンダースワン本体が2台と、それぞれにアーマード・ユニットのカセットが必要です。CPU戦とは違った楽しみ方ができるはずです。



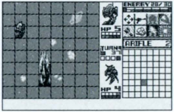
ノーマルモード

10体のAUの中から好きな機体を選んで対戦します。AUは初期装備のままなので、純粋に戦闘の技術を競うことができます。



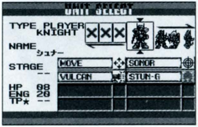
アドバンスモード

自分が育てたAUを使って対戦します。性能差が出るため、総合的な技術が必要になります。



AUデータ

ユニットセレクト画面には敵・味方AUすべてのデータが表示されます。この画面で各ユニットの特徴を把握しておきましょう。次にストーリーモードとデュエルモード（ノーマル）で選択できる10機のAUを紹介します。





シュナー
TYPE/KNIGHT

初期能力	
HP	8
EN	20
SONOR	
VULCAN	
STUN-G	
-	



ウェルグ
TYPE/KNIGHT

初期能力	
HP	7
EN	25
SONOR	
RAILGUN	
SPREAD	
-	



オネット
TYPE/INSECT

初期能力	
HP	5
EN	35
A-RIFLE	
STUN-G	
BOOSTER	
-	



ビーツ
TYPE/INSECT

初期能力	
HP	5
EN	35
SONOR	
A-RIFLE	
BOOSTER	
HUMMER	



モルス
TYPE/INSECT

初期能力	
HP	5
EN	35
SONOR	
A-RIFLE	
E-FIELD	
JAMMER	



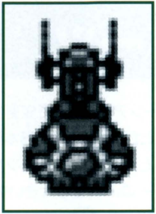
ロイド
TYPE/ROOK

初期能力	
HP	6
EN	35
SENSOR	
BLAST	
MISSILE	
-	



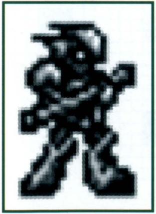
モノ
TYPE/SEEKER

初期能力	
HP	7
EN	30
RADAR	
LASER	
PAINT	
-	



ブリンク
TYPE/SEEKER

初期能力	
HP	5
EN	30
RADAR	
A-RIFLE	
STUN-G	
DECOY	



カナビス
TYPE/RANGER

初期能力	
HP	6
EN	30
SONOR	
LASER	
JAMMER	
PAINT	

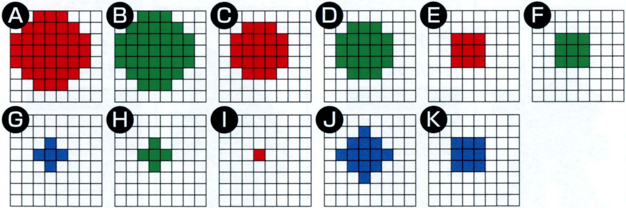


ディンゴ
TYPE/RANGER

初期能力	
HP	7
EN	25
SENSOR	
VULCAN	
MISSILE	
PAINT	

装備パーツ

AUの装備はチューンアップ画面で変更することができます。どのAUも最大5種類のパーツを搭載することができますが、基本装備を外して別のパーツを載せることはできません。TPが貯まると、より強力なパーツを装備することができるようになります。強力なパーツはエネルギーの消費量も大きいので、エネルギーとのバランスも注意しましょ



■ 赤…ダメージのみ　■ 緑…ダメージ＋索敵　■ 青…索敵のみ

名称　パーツの名称です。
表示形　その装備を使うためのコマンド名です。
分類　コマンドの種類を表します。
ＥＮ　消費エネルギーを表します。
攻　パーツの攻撃力を表します。
攻撃が命中すると、この数字の分だけダメージを与えることができます。
射　最大射程範囲を表します。
範　パーツの有効範囲です。P22ページの図で範囲を確認できます。

名称	表示形	分類	EN	攻	射	範	備考
ムーブ	MOVE	移動	2	—	—	—	移動機能。全AU共通コマンド。
ソニックソナー	SONOR	索敵	2	—	∞	K	音波によるAU探知機能。最も標準的。
サーモセンサー	SENSOR	索敵	1	—	∞	G	熱によるAU探知機能。信頼性は低い。
レーダー	RADAR	索敵	3	—	∞	J	広範囲ををカバーする総合探知機能。
バルカン	VULCAN	武器	3	1	4	F	標準的な小火器。装着式のものが多い。
アサルトライフル	A-RIFLE	武器	5	3	3	H	対装甲用小火器。威力が高い。
レーザーライフル	LASER	武器	4	1	∞	I	実用型の光化学兵器。射程が長い。
レールガン	RAILGUN	武器	4	2	5	H	リニアシステムの応用兵器。

名称	表示形	分類	EN	攻	射	範	備考
ハンドガン	H-GUN	武器	2	1	4	H	バルカンを手持型に改良したもの。
ブラスター	BLAST	武器	5	3	4	I	炸裂弾を射出する兵器。
スタングレネード	STUN-G	武器	7	1	3	D	閃光と衝撃を与える重火器。
ミサイル	MISSILE	武器	10	2	∞	C	遠距離攻撃用の小型ミサイル。
スプレッドガン	SPRED	武器	15	1	3	A	拡散弾。
ヘビーガトリング	HEAVY-G	武器	15	1	4	B	広範囲に大量の弾薬を射出する兵器。
スパイラルレーザー	SPIRAL	武器	12	1	∞	E	螺旋状に広範囲をカバーする光化学兵器。
ワープユニット	WARP	特殊	25	—	3	I	目標座標に移動できる。
ブースター	BOOSTER	特殊	4	—	—	—	指定方向に2座標移動できる。
エネルギーフィールド	E-FIELD	特殊	7	—	—	—	ENGを10増加させる。
ジャマー	JAMMER	特殊	7	—	∞	F	相手AUのサーチ情報を抹消する。
フラッシャー	FLASH	特殊	2	—	3	A	効果範囲の敵をマップ画面に1ターン表示。
デコイ	DECOY	特殊	7	—	3	I	マップ内に偽のAUを設置する。
ペイントシュート	PAINT	特殊	10	—	3	I	5ターンの間マップ画面に相手AUを表示。
ハンマー	HUMMER	特殊	5	3	2	I	接近戦専用兵器。

使用上の注意

●本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。

●故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。

●電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。

●カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

●このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。

●万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

Sammy

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND
COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

MADE IN JAPAN